2018 年8月9日
株式会社ネクソン

2018 年度第2四半期 連結業績のお知らせ

株式会社ネクソンは、本日 2018 年度第2四半期（2018 年4月1日～6月 30 日）連結業績を発表致しました。

『アラド戦記』は、中国における配信開始後 10 年にわたってプレイヤーを惹きつけ、独創性の高いゲーム体験を提供してまいりました。当第2四半期は、当該タイトルの労働節及び周年アップデートを通じて、高いハードルだった前年同期を上回る売上を達成しました。韓国の『メイプルストーリー』においても、15 周年イベント及び夏季アップデートが極めて好調に推移し、前年同期比で 61%という驚異的な売上成長を遂げました。

当社代表取締役社長であるオーウェン・マホニーは、当四半期決算発表に際し、次のように述べております。
「当第2四半期業績は、ゲーム運用における当社の強みを示すだけでなく、我々のビジネスモデルの有効性を立証する結果となりました。『アラド戦記』や『メイプルストーリー』等の自社 IP タイトルのユーザー基盤や収益も引き続き成長し、新規ゲームタイトルも好調なスタートを切りました。その新作の多くは、自社開発のオリジナル IP をもとにしています。昨年韓国にて成功した『OVERHIT』は、国内プレイヤーの趣向に合うようカスタマイズを施した後、日本にて配信開始し、好評を博しています。モバイルアクション RPG『Darkness Rises』は、コンソールゲームさながらのグラフィッククオリティ及びゲーム性を実現し、グローバル展開後、数週間で 1,000 万を超えるダウンロード数を達成しました。また、直近で 140 か国以上に配信開始した『メイプルストーリーM』では、我々が誇る代表的タイトルの独創性の高いゲーム体験をモバイルゲームでも楽しんでいただけるようになりました。一方、PC・モバイル版を配信開始した『EA SPORTS™ FIFA ONLINE 4』においては、プレイヤーがスムーズに新しいゲーム体験へと移行できるよう、注力しております。我々は、ゲームの配信開始から数年が経過するまで、本当の成功とみなすことはしません。ネクソンのゲームタイトルを、長年にわたってプレイヤーに楽しんでいただけるよう、高品質なアップデートやイベントを実施してまいります。」

今後もネクソンは、『メイプルストーリー2』（欧米）、『OVERHIT』（グローバル）、また先日発表した『真・三國無双 斬』（日本）等、様々なゲームタイトルを配信開始する予定です。

2018 年度第2四半期業績概要

- 売上収益は会計基準ベースで前年同期比2%増の 478 億円。一定為替レート[1]ベースでは2%減
- 韓国の『メイプルストーリー』が好調であったことから、PC の売上収益は当社業績予想を上回った。一方で、モバイル売上収益は当社業績予想を下回った
- 営業利益は 160 億円となり、当社業績予想を上回った。ナット・ゲームズの連結子会社化に伴う段階取得に係る差益 27 億円やプラットフォーム手数料、ロイヤルティ費用、広告宣伝費を含む費用が計画を下回ったことが主な要因
- 四半期利益[2]は 322 億円となり、当社業績予想を上回った。米ドル建ての現金預金及び売掛金について 155 億円の為替差益が発生したことが要因

2018 年度第3四半期業績予想

- 売上収益は 609 億円から 659 億円を予想。前年同期比1%から9%の増加(一定為替レート[1]ベースで同横ばいから8%の増加)
- 営業利益は 210 億円から 252 億円を予想
- 四半期利益[2]は 205 億円から 240 億円を予想
- 為替感応度[3]:日本円が米ドルに対して1円変動した場合、2018 年度第3四半期の売上収益及び営業利益に対して以下の影響を予想
  - 売上収益　5.6 億円
  - 営業利益　2.3 億円

決算説明会、ライブ中継及びオンデマンド配信

2018 年度2四半期決算説明会の開催について、下記のとおりお知らせ致します。

決算説明会(日本語、英語)

日時　　2018 年8月9日(木)　　午後5時 30 分(日本標準時(JST))

決算説明会の模様は、当社 IR サイトにてライブ中継(日本語・英語)でご覧いただけます。また、後日当社 IR サイトにてオンデマンド配信も行う予定です。

本資料は当期業績に関する概要をお伝えするためのものです。当期業績に関する詳細は、当社 IR サイト(http://ir.nexon.co.jp)に掲載しておりますのでご確認ください。

また、本資料は、投資家の方々に当グループに関する参照情報をご提供することを目的としており、当社の株式その他の有価証券等の売買等を勧誘又は推奨するものではありません。

■株式会社ネクソン(東証:3659) http://company.nexon.co.jp/

1994 年に創業したネクソンは、オンラインゲームの制作・開発、配信を手掛ける会社です。2011 年 12 月に東京証券取引所第一部へ上場し、2015 年に JPX400、2017 年には日経株価指数 300 の構成銘柄に採用されました。現在では、代表的なゲームタイトルである『メイプルストーリー』、『アラド戦記』、『HIT』及び『ハイドアンドファイア』を初めとする、80 を超える多彩なジャンルのゲームタイトルを、190 を超える国と地域にてサービス展開しております。

本リリースに関する報道機関からのお問い合わせ

株式会社ネクソン　経営企画部　企業広報チーム

TEL: 03-6629-5324 FAX: 03-6629-5329 Email: CorporatePR.Team@nexon.co.jp

[1] 一定為替レートとは、売上収益を認識するネクソングループの各法人が所在する国の現地通貨の対円レートを前年同期の為替レートに固定して計算した Non-GAAP 指標です。具体的な例としては、『アラド戦記』の中国向けサービスに係るロイヤルティ収入に関しては、中国元/米ドル、米ドル/韓国ウォン、韓国ウォン/円の一定為替レートを適用し計算しています。

[2] 四半期利益とは、当社の連結財務諸表に記載されている親会社の所有者に帰属する四半期利益のことです。

[3] 多くの場合、韓国ウォンと中国元は、米ドルにほぼ連動しています。簡略化のため、米ドル及び日本円の為替レートに変動があった場合、韓国ウォン及び中国元は日本円に対して同様に変動するとの前提条件を置いて為替感応度を計算しています。